GAME CONCEPT

Proto Slice Prison

**1. FICHE SIGNALETIQUE**

**Titre :**

**Support :** PC

**Genre :** Puzzle / Action / Aventure

**Thème :** Médiéval / Fantastic

**Nombre de joueur :** 1

**Public :** 7+

**2. PITCH**

**INTRODUCTION DU JEU**

Arsène est un voleur par nécessité. Un jour, il vole une potion à un des plus grands sorciers dans le but de la revendre. Mais il se fait prendre la main dans le sac, il se fait prendre en embuscade et tente alors de s’enfuir… Voyant qu’il ne réussira pas à s’échapper, il décide de boire la potion tant convoitée par le sorcier. Il tombe dans les pommes.

Arsène se réveille dans les vestiges de ce qui ressemble à une ancienne civilisation, construite dans les parois d’un gigantesque puit. Il va découvrir que la potion qu’il a bue lui permet de lancer un sort qui divise certains objets en deux, que des petits blobs habitent les lieux, et qu’il va devoir traverser toutes les salles afin de rejoindre la surface.

**INTENTION DE RÉALISATION**

"Easy to learn and difficult to master" - Nolan Bushnell

PSP est un jeu qui s’articule autour d’un **univers Médiéval-fantastique**, de **mécaniques simples** ainsi que d’un **level design se renouvelant sans cesse**. Le joueur devra explorer et comprendre des ruines, gérer le flux d’ennemis, résoudre des énigmes et faire face à des situations dangereuses.

1. **Univers**

PSP se déroule dans un univers Médiéval-fantastique. Le joueur évolue dans les ruines d’un immense puit laissé à l’abandon, dans lesquelles toutes les expériences ratées du sorcier sont enfermées depuis des années. L’univers, le lieu et le scénario se développeront en parallèle aux explorations et aux résolutions de puzzles, via des mises en scène.

1. **Ennemis**

Les principales « expériences ratées » que le joueur rencontrera sont des petits blobs. Dès que le joueur se trouve dans leur champ de vision, ils se contentent de le suivre jusqu’à le toucher. Le joueur peut lancer un sort sur un ennemi afin de le diviser en deux. Il doit les utiliser afin de résoudre les puzzles et avancer.

1. **Puzzles**
2. **Mise en scène**

Le jeu se déroulera de la manière suivante :

1. **INTRODUCTION**

L’introduction met en scène le vol de la potion, elle sert de tutoriel (Apprentissage déplacement du joueur).

1. **PUZZLES**

**3. GAMEPLAY**

* *(Résumé Gameplay)*
* *(Les mécaniques de base)*

**4. L’ESTHÉTISME**

* *(Univers)*
* *(Style graphique)*

**5. LEVEL CONCEPT**

* *(Idées de niveaux)*
* *(Caractéristiques des niveaux)*

**7. OVERVIEW IN-GAME**

* *(Images pour illustré le jeu / UI, Menu, In Game)*